GREAT COURTS

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

UBI SOFT

Entertainment Software

Great Courts
by UBI SOFT

Created and designed by
Lothar Schmitt, Uwe Meier, H. Ruttmann

Programmed by Lothar Schmitt
Background art and character animation
by Uwe Meier
Sound by H. Ruttmann

SOMMAIRE DE GREAT COURTS

I) Utilisation de Great Courts.

Menu principal (Main menu).

Tournoi (Tournament) : Cette option vous permet de commencer le premier tournoi du grand chelem, à savoir l'Open de Melbourne (Australie).

Entraînement (Practice) : Apprentissage des différentes techniques avec une machine qui renvoie les balles, jeu contre un adversaire humain, entraînement au service.

Mode : Choix de l'un des trois modes de difficulté (Easy, Advanced, Professional).

Classement (Ranking) : visualisation des 64 premiers joueurs.

Sauvegarde (Storage) : chargement ou sauvegarde du jeu en cours.
Une seule sauvegarde du match en cours est possible.

Les sous menus.

Option TOURNOI (Tournament)

PLAY : Sélection du prochain match ou introduction à un tournoi.
Si c'est le premier match du tournoi que le joueur dispute, alors il doit entrer son nom. Si une erreur est commise lors de la saisie du nom, il est toujours possible de réécrire celui-ci en appuyant sur la touche DEL (Delete) de votre clavier. Après avoir entré le nom, il faut le valider à l'aide de la touche Return de votre clavier. Le joueur est classé en 64e position du classement mondial en début de tournoi.
Le premier des quatre tournois auxquels le joueur doit participer est l'OPEN de MELBOURNE (Australian OPEN in Melbourne). Avant de commencer

chacun des quatre tournois, une image de présentation agrémentée d'un fond musical apparaît.
Les matchs se déroulent de la même manière que dans la réalité, excepté pour le changement de côté des joueurs. Le joueur joue toujours au premier plan, ceci pour une jouabilité maximale.
La combativité et le niveau de jeu des adversaires est fonction de leur classement. Cette différence existe dans les trois modes.
Si le niveau de difficulté choisi est EASY, seuls les deux premiers matchs du tournoi seront dans ce mode (16e et 8e de finale). Le troisième match du tournoi (4e de finale) sera joué en mode Advanced.
En cas de victoire à ce tournoi, le joueur pourra participer aux tournois suivants :

- L'OPEN de PARIS (French Open).
- WIMBLEDON (All England Championship).
- FLUSHING MEADOW (US Open).

Lors d'un match il est possible d'accéder aux options suivantes :
Pause : Il suffit d'appuyer sur la touche P du clavier.
Replay : Touche R. Cette option vous permet de visualiser en 3 dimensions et de façon animée le dernier échange.

TABLE : Visualisation du tableau des matchs d'un tournoi. Cette option n'est accessible que lorsque le joueur a participé au premier match (gagné ou perdu). Sur ce tableau, présentées sous la forme d'un arbre, apparaissent les informations suivantes :

Résultats des 16e de finale.
Nom des participants au tournoi.

Si vous avez perdu le premier match vous pouvez voir dans cette table le résultat de tout le tournoi jusqu'à la finale.

Option ENTRAINEMENT (Practice) : Ce choix permet au joueur de

s'entraîner aux différentes techniques du tennis. Pour cela il dispose des options suivantes :

Deux joueurs (Two players) : Jeu contre un deuxième adversaire humain. Ce mode de jeu respecte les règles de tennis. Contrairement au mode PLAY, le changement de côté des joueurs est pris en compte de la même manière que dans la réalité.

Machine : Entraînement avec une machine lanceuse de balle. Le joueur a la possibilité de choisir entre 6 programmes d'entraînement lui permettant un apprentissage des différents coups du tennis. Il peut également s'entraîner pour améliorer ses points faibles. Si vous désirez vous entraîner sur les différents terrains il faut pour cela passer par le mode PLAY et aller au tournoi possédant le court voulu. Ensuite commencez à jouer puis abandonner le match en appuyant sur la touche ESC (Escape) de votre clavier ou sur la touche ESC et le bouton de tir de votre joystick simultanément. Il ne reste plus qu'à revenir à l'entraînement.

Service : Le choix de cette option permet au joueur d'améliorer son service.

Option MODE : Choix du degré de difficulté du jeu. Le joueur a le choix entre les trois modes suivants :

EASY : Ce mode s'adresse aux débutants et est implémenté automatiquement au chargement de GREAT COURTS.
Le service est facilité car le joueur n'a que le pointeur à diriger. Les fautes au filet lors du service sont quasiment impossibles (sauf erreur grave du joueur). Le test de détection de collision de la raquette et de la balle est très large si bien que le joueur a une grande probabilité de renvoyer la balle. C'est comme s'il jouait avec une grande raquette. De plus le micro-ordinateur indique au joueur, à l'aide d'un pointeur

(petit losange noir), l'endroit où il doit se placer pour renvoyer la balle.
Le choix de l'option EASY rend GREAT COURTS très agréable à utiliser pour les débutants.

ADVANCED : Le jeu est beaucoup plus proche de la réalité. Le service est plus difficile (pensez à l'entraînement) et il est possible de faire des fautes au filet. Le test de collision entre la balle et la raquette est réduit à la raquette du joueur. Ce mode s'adresse aux joueurs confirmés dans le jeu à deux joueurs et est un bon compromis entre les modes EASY et PROFESSIONAL dans les tournois. Le pointeur (losange noir) n'est plus valide. Le joueur doit se placer lui même par rapport à la balle (CF. Les différentes techniques du tennis).

PROFESSIONAL : Mode pour les joueurs ayant une grande expérience de GREAT COURTS.
Le joueur doit préparer son coup (coup droit ou revers) en déplaçant son personnage par rapport à la balle sinon le choix du coup droit ou revers ne sera pas valide (le coup sera fonction de la position du joueur par rapport à la balle). Pour éviter ce type d'erreur il faut procéder de la manière suivante :
Préparation du coup : Placez le personnage à l'endroit supposé être le bon.
Validation du coup : Appuyez sur le bouton de tir. Si la balle est sur la droite du personnage, celui-ci essayera le coup droit (et inversement).
Ce mode possède donc plus de difficultés, plus de variantes et demande donc plus de technique. Le moment où le joueur appuie sur le bouton de tir est important et le mieux est que le joueur se prépare à frapper la balle en courant (en appuyant sur le bouton de tir du joystick) ce qui permet au tennisman de se positionner à la réception.

ATTENTION : Toutes les possibilités d'entraînement et de jeu sont fonction du mode choisi.

On ne peut jouer, dans le mode EASY, que les deux premiers matchs d'un tournoi.

Option CLASSEMENT (Ranking) : C'est le classement mondial des 64 premiers joueurs (y compris vous). En début de jeu, vous êtes classé 64e et votre position évolue suivant vos résultats aux différents matchs disputés.
Si vous désirez changer le nom de vos adversaires, il suffit de valider la touche E. Une page écran apparaît et vous devez entrer le nom du joueur puis son score. Après chaque saisie vous devez valider celle-ci par Return.
Pour quitter cette option, il suffit d'appuyer sur la touche ESC.
Option SAUVEGARDE (Storage) :

SAVE : Sauvegarde d'une partie en cours (ne peut être faite que lorsqu'un match est terminé).

LOAD : Récupération d'une partie sauvegardée précédemment.

ATTENTION : GREAT COURTS ne permet de sauvegarder qu'un seul jeu en cours, car autrement il serait trop facile de gagner en sauvegardant jeu après jeu.

II INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE GREAT COURTS

1) IBM PC et compatibles

GREAT COURTS fonctionne sur IBM PC, XT, AT et compatibles et TANDY en mode CGA, EGA, HERCULES et TANDY 16 couleurs.
Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un PC et une carte joystick ou une souris (si vous voulez jouer à deux).

MODE DE CHARGEMENT:

* Eteignez votre micro ordinateur.
* Allumez votre micro ordinateur et insérez votre disquette DOS dans le lecteur A. Si votre micro ordinateur possède un disque dur avec un fichier de lancement (auto boot), vous n'êtes pas obligé d'insérer la disquette DOS dans le lecteur A. Après initialisation de votre micro ordinateur vous devez pouvoir accéder au lecteur A.

* Insérez la disquette 1 de GREAT COURTS dans le lecteur A. Pour utiliser le jeu vous devez savoir dans quel mode graphique vous allez utiliser GREAT COURTS (CGA, EGA, HERCULES, TANDY). Pour accéder au jeu en mode EGA vous devez exécuter la commande suivante: A>EGA puis RETURN. Si vous voulez accéder à un des autres modes, il faut remplacer la commande EGA par CGA, HGA, ou TDY. Lors du chargement du jeu un message vous demandera de changer de disquette. Insérez la disquette demandée et validez par RETURN. Le jeu continue à se charger.

Si vous possédez un disque dur il va être possible d'installer le jeu dessus. Pour installer le jeu, il va falloir exécuter la commande suivante: A>INSTALL A: C: puis RETURN. Les instructions A: et C: sont données pour indiquer l'origine de l'installation et la destination.
L'origine de la copie du jeu peut être le lecteur A ou B. La destination est une des partitions de votre disque dur (C:, D:). Lorsque vous avez lancé cette commande, le programme d'installation vous demande le mode graphique que vous allez utiliser.
Les modes graphiques accessibles sont :

1 - Enhanced Graphic Adapter (Mode EGA).
2 - Color Graphic Adapter (Mode CGA).
3 - Color Graphic Adapter Monochrom (EGAM).
4 - Tandy Graphic Format (Mode TANDY 16 couleurs).
5 - Hercules Graphic Adapter (HGA).

Pour valider un de ces modes il suffit d'entrer le chiffre correspondant au mode choisi (EX: 1 puis return pour le mode EGA).

Après avoir choisi le mode graphique, le jeu est copié sur le disque dur. Suivez bien les instructions demandées par le programme d'installation lors du changement de disquette. Lorsque le programme d'installation est terminé, un message vous indique la façon de lancer le jeu (EX: C>CGA puis RETURN).
* Après avoir chargé le jeu la page de présentation apparaît avec une musique.
Pour accéder au menu principal vous devez tout d'abord entrer le nom du gagnant (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) correspondant au tournoi indiqué sur l'écran (vous voyez le nom d'un tournoi et une date) et validez votre saisie par la touche RETURN. Si vous avez fait une erreur de saisie, vous pouvez la modifier en utilisant la touche Backspace. Vous trouverez le nom du gagnant dans les annexes de la notice.
Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal. Si trois erreurs de saisie de mot de passe sont commises, le jeu retournera au DOS. Il ne sera pas possible de relancer GREAT COURTS.
Avant d'accéder au menu principal, le programme vous demandera de donner la vitesse de votre micro ordinateur. Pour avoir le renseignement, reportez vous au

manuel de votre micro ordinateur. Pour choisir une option, appuyez sur la flèche du pavé numérique, en allant vers le haut, ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant l'option se déplacer) puis validez votre choix par RETURN.
Après avoir choisi la vitesse de votre micro ordinateur, le programme vous demande de choisir le mode de contrôle que vous souhaitez utiliser.
Un premier écran apparaît (PLAYER 1), vous devez choisir le mode de commande pour le joueur 1. Il est possible de choisir entre la commande au clavier, joystick ou à la souris. Pour sélectionner une de ces options, appuyez sur la flèche du pavé numérique, en allant vers le haut, ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant l'option se déplacer). Vous validez votre choix par RETURN.
Une deuxième écran apparaît (PLAYER 2) pour le choix des commandes du deuxième joueur. Pour valider une option il suffit de procéder de la même manière que ci-dessus.
Si vous jouez seul, il faut que vous choisissiez l'option COMPUTER pour jouer contre l'ordinateur.
Si vous jouez à deux, il ne vous sera pas possible d'utiliser deux joysticks, ou de jouer à deux avec le clavier, ou avec deux souris (vous aurez le choix entre: joystick-clavier, joystick-souris, clavier-souris et vice-versa).

COMMENT JOUER A GREAT COURTS:

Les commandes au clavier: Si vous avez choisi le mode "KEYBOARD", vous pourrez jouer de la façon suivante:

Déplacement vers la droite: Flèche droite du pavé numérique.
Déplacement vers la gauche: Flèche gauche du pavé numérique.
Déplacement vers le haut : Flèche haute du pavé numérique.
Déplacement vers le bas : Flèche basse du pavé numérique.

Choix et validation du coup: Barre espace ou touche RETURN.

Les commandes à la souris: Les déplacements dans les quatre directions sont effectués avec la souris en la déplaçant dans le sens voulu. Pour choisir et valider un coup il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris.

Les commandes au joystick: Les déplacements dans les quatre directions sont effectués avec le joystick. Le choix et la validation du coup se fait par le bouton de tir du joystick.

* LE SERVICE

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur la barre ESPACE), dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

NB: Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

* LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur le bouton gauche de la souris, ou sur la barre ESPACE) pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

NB: Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?

Pour quitter une partie, appuyez sur la touche ESC (ESCAPE) puis sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur le bouton gauche de la souris, ou sur la barre ESPACE).

QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES:

P - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur le bouton gauche de la souris, ou sur la barre ESPACE) pour redémarrer.

R - Provoque un replay 3D de votre dernier échange.

E - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

F1, F2, F3, F4, F5 - Ces touches vous permettent de changer la vitesse de la balle dans un match ou lors d'un entraînement. Pour changer de vitesse il suffit d'appuyer sur l'une de ces cinq touches de fonction.

ESC - Permet de sortir des différentes options du jeu.

ADDITIF AU MANUEL DE GREAT COURTS:

La première option du sous menu PRACTICE peut être différente suivant la configuration du programme. Si vous jouez seul contre le micro ordinateur alors la première option sera COMPUTER. Si vous jouez à deux, ce sera TWO PLAYERS.
Il est possible de changer la vitesse en sélectionnant l'option SPEED dans le sous menu MODE. Lorsque l'option SPEED est validée, il est possible de choisir entre 5 vitesses (speed 1 à 5). Ces options sont doublées par le clavier à l'aide des touches de fonction F1 à F5.

Dans le menu principal, l'option EXIT permet de quitter le jeu et de retourner au DOS.

2) ATARI ST

GREAT COURTS fonctionne sur les ATARI suivants : ATARI 520 ST, 1040, MEGA ST2 et 4, ATARI STE anciennes et nouvelles ROMS en version couleur ou monochrome.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un ATARI et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

MODE DE CHARGEMENT :

* Eteignez votre micro-ordinateur,

* Insérez la disquette 1 de GREAT COURTS dans le lecteur A. Si votre ATARI est un ATARI 520 ST, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

* Allumez votre ATARI. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Un message vous demandera d'insérer la disquette 2 de GREAT COURTS. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.
Si vous choisissez l'option PLAY après chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

COMMENT JOUER A GREAT COURTS :

* LE SERVICE

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.
Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

* LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

* COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

- QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

P - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

R - Provoque un replay 3 D de votre dernier échange.

E - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'intruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

sur ATARI
Pour obtenir Q tapez A
Pour obtenir A tapez Q
Pour obtenir Y tapez W
Pour obtenir W tapez Z
Pour obtenir Z tapez Y
Pour obtenir M tapez ?

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.
Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

3) AMIGA

GREAT COURTS fonctionne sur les AMIGA suivants : AMIGA 500, 1000*, 2000 (*Kickstart 1.2 ou plus) ayant un Workbench 1.2 ou 1.3 version PAL ou NTSC.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un AMIGA et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

MODE DE CHARGEMENT :

* Eteignez votre micro-ordinateur,

* Insérez la disquette de GREAT COURTS dans le lecteur DFO. Si votre AMIGA est un AMIGA 500, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

* Allumez votre AMIGA. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.
Si vous choisissez l'option PLAY aprés chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

II - COMMENT JOUER A GREAT COURTS :

* LE SERVICE

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.
Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

* LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

* COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

III - QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

P - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

R - Provoque un replay 3D de votre dernier échange.

E - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'intruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

Sur AMIGA
Pour obtenir A tapez Q
Pour obtenir M tapez ?
Pour obtenir Q tapez A
Pour obtenir W tapez Z
Pour obtenir Z tapez W

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.
Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

4) AMSTRAD

Great Courts fonctionne sur les AMSTRAD CPC 6128, CPC 664, CPC 464.
Pour utiliser Great Courts, il vous faut un AMSTRAD et un joystick (en option).

MODE DE CHARGEMENT.

- Eteignez votre micro-ordinateur.

* Version disque : Insérez la disquette GREAT COURTS dans le lecteur puis mettez votre micro-ordinateur sous tension. Tapez RUN "DISC; puis validez avec la touche RETURN pour charger le jeu.

* Version cassette : Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre micro-ordinateur sous tension. Tapez RUN " puis validez avec la touche RETURN. Un message vous demandera d'appuyer sur la touche PLAY de votre lecteur puis sur une touche de votre clavier. Ensuite le programme se chargera automatiquement.

- Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous voyez apparaître la page de présentation puis le menu principal.

- Si vous n'effectuez aucune action, le jeu passera en mode démonstration automatiquement. Pour revenir au menu principal il

suffira de cliquer sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la barre espace ou sur la touche COPY).

III - COMMENT JOUER À GREAT COURTS ?

Les commandes au clavier sont les suivantes:

Joueur 1

	Clavier AZERTY	Clavier QWERTY
Déplacement vers le haut	Q	A
Déplacement vers le bas	A	Q
Déplacement vers la droite	E	E
Déplacement vers la gauche	W	Z
Choix et validation du coup :	Touche COPY	

Joueur 2

	Clavier AZERTY	Clavier QWERTY
Déplacement vers le haut	I	I
Déplacement vers le bas	K	K
Déplacement vers la droite	P	P
Déplacement vers la gauche	O	O
Choix et validation du coup :	Barre espace	

Au joystick: Les déplacements dans les quatre directions se font à l'aide du joystick. Le choix et la validation du coup se font à l'aide du bouton de tir de votre joystick.

COMMENT CHOISIR UNE OPTION DANS LE MENU PRINCIPAL ?

Vous devez tout simplement utiliser le joystick (ou les touches Q et A) pour choisir une des options du menu (l'option choisie

apparaîtra soulignée et surlignée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY.

*** LE SERVICE**

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY ou sur la barre espacc, puis dirigez à gauche ou à droite (cela dépend de l'endroit d'où vous servez) le pointeur noir avec le joystick ou les touches W et E ou les touches P et O, et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.
NB : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie. Dans ces modes, il faut relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment, sinon la balle atterrira dans le filet ou en dchors du carré de service.

*** LE RETOUR DE BALLE**

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la touche COPY ou sur la barre espace) pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.
NB : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI?

Pour quitter une option, appuyez sur la touche H de votre clavier.

REMARQUES.

Par rapport aux versions ATARI et AMIGA, GREAT COURTS AMSTRAD possède quelques différences.
- Le menu principal possède deux fonctions supplémentaires, à

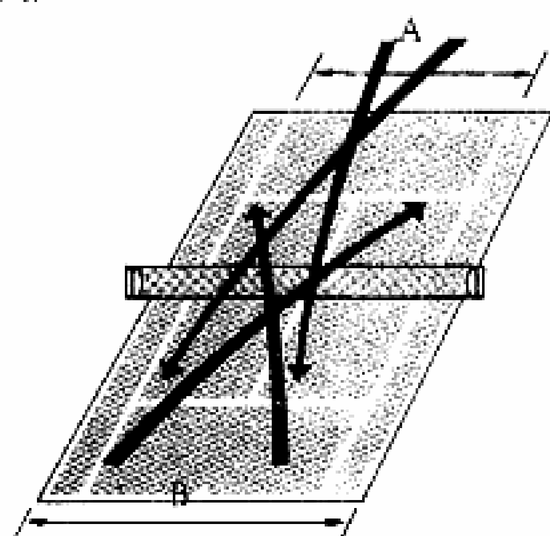
savoir l'option TWO PLAYERS (deux joueurs) et l'option DEMO.
- Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), vous ne pourrez donner votre nom qu'avec le joystick ou les commandes clavier.
- Il n'est pas possible d'effectuer de REPLAY.
- L'option TABLE n'existe pas.
- Dans l'option PRACTICE, il n'est plus possible de jouer à deux joueurs.
- Il n'est pas possible d'effectuer une sauvegarde du jeu en cours (STORAGE) ou du classement (RANKING).
- Il est possible de choisir le coté du court où le joueur va jouer. Pour cela, choisissez l'option Mode puis PLAY BACK si vous voulez jouer en fond de court ou PLAY FRONT si vous voulez jouer en avant du court.
- Il est possible de voir une démonstration en choisissant l'option DEMO.

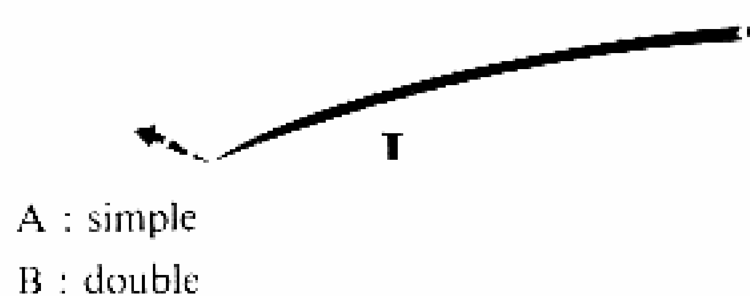
III) Les différentes techniques du tennis

A) Le service :

Règles générales : Tout échange commence par le service. Il consiste à lancer la balle de la manière suivante : la balle est servie à partir de la ligne de fond de court par l'un des deux joueurs, et doit atterrir dans le court (droit ou gauche) opposé diagonalement au joueur servant.

Schéma 6



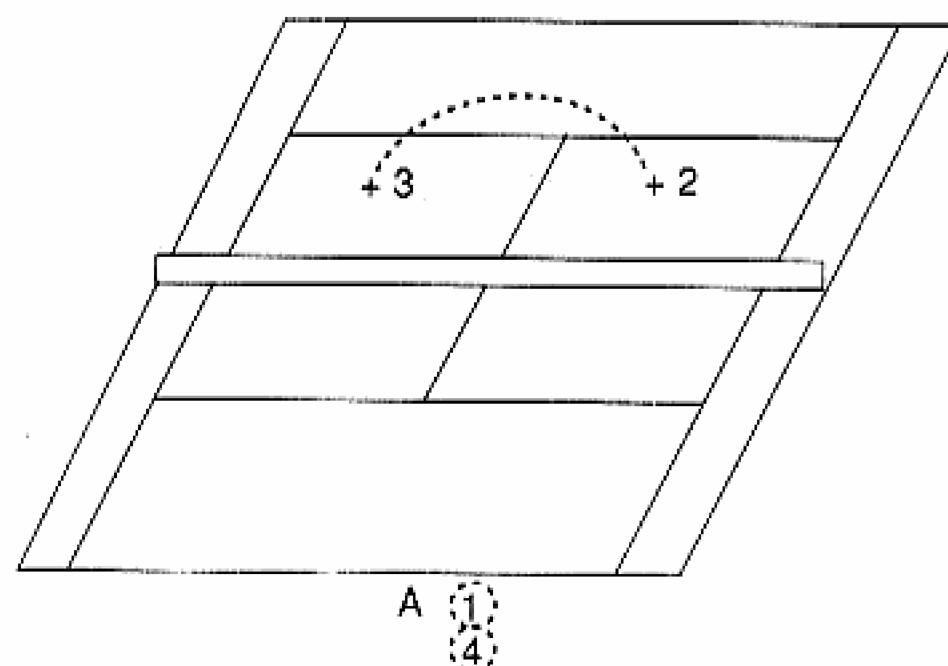


A : simple
B : double

Application du service dans Greats Courts.
Par rapport aux règles du tennis réelles, il n'est pas possible de choisir sa position de service car elle est pré-définie par le micro-ordinateur. Ce choix a été fait afin de ne pas faciliter les "aces" (balle non récupérée par l'autre joueur) au service. Il n'est donc pas possible de faire de fautes de placement (pied sur la ligne).

Le service se passe en trois temps.
- Cliquez sur le bouton de tir du joystick. A partir de cet instant la première phase d'animation du service commence (joueur préparant son service).
- Sur le court, en face du joueur servant, apparaît un pointeur jaune (petite croix). Ce pointeur va vous servir à choisir l'endroit où la balle devra tomber. Dirigez le pointeur sur le court opposé diagonalement à votre joueur à l'endroit que vous avez choisi et où vous voulez que la balle tombe.
- Cliquez une deuxième fois pour valider le coup. A ce moment là, la suite de l'animation se poursuit et la balle part vers l'endroit choisi.
ATTENTION : Si vous n'êtes pas assez rapide à diriger le pointeur, la balle partira automatiquement.
De même si vous cliquez trop tôt la balle sera en dehors du court.
Dans le mode EASY il n'est pas obligatoire de cliquer la deuxième fois.

Schéma 7



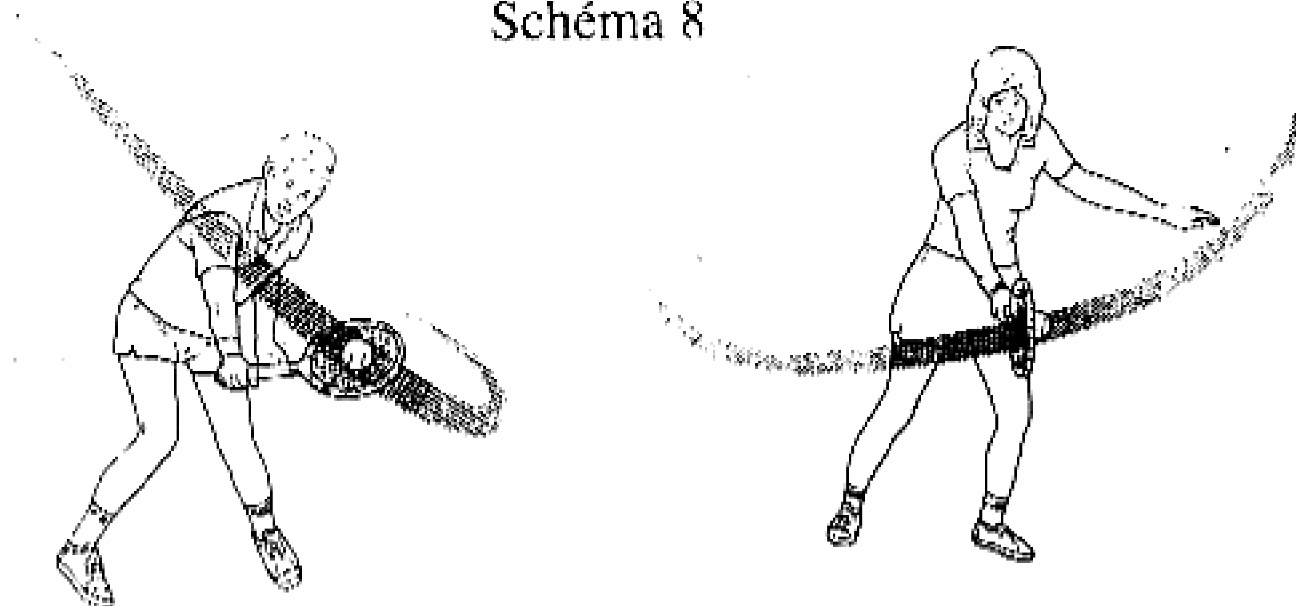
A : Joueur
1 : Bouton de tir
2 : Curseur à déplacer
3 : Curseur dans la zone choisie
4 : Bouton de tir. Validation du tir

B) Les différents coups.

Règles générales : Les coups, dans le tennis, sont généralement appelés strokes (moment où la balle touche la raquette).

Les groundstrokes définissent un coup sur une balle ayant déjà touché le sol une fois. Il existe plusieurs groundstrokes mais les deux principaux sont le coup droit (forehand) et le revers (backhand). Ces deux coups sont très importants, notamment pour le retour de service.

Schéma 8

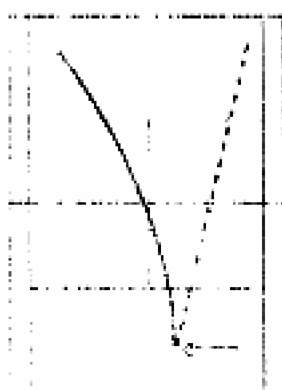


<u>Application des groundstrokes dans Great Courts.</u>

De la même manière que dans la réalité, il va être possible de choisir le coup droit ou le revers.

Le coup droit : Le choix du coup est fonction de la position du joueur par rapport à la balle au moment du stroke (CF. schéma 9). L'angle donné à la balle est fonction de la distance entre le joueur et celle-ci. Les schémas 9 et 10 indiquent les différents angles possibles. En règle générale, si votre joueur est placé à gauche de la balle, le coup sera un coup droit.

Schéma 9



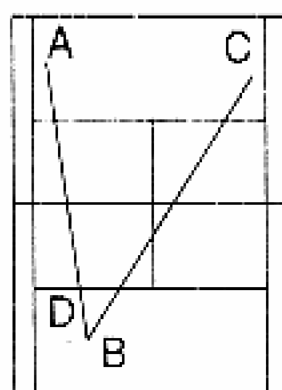
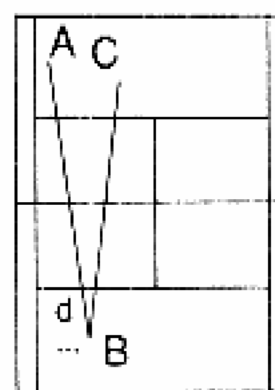
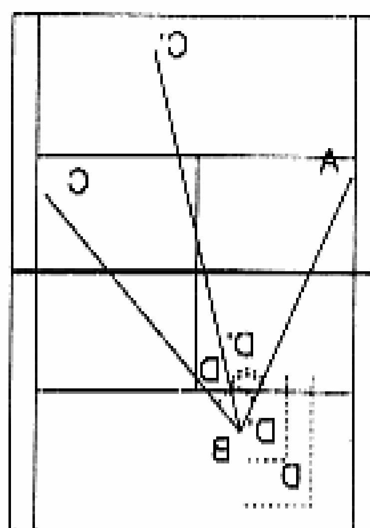


Schéma 10



Suivant l'endroit où vous désirez que la balle tombe, il faudra positionner le joueur par rapport à celle-ci afin de déterminer l'angle de renvoi. Par rapport au schéma 11, plus D sera grand plus l'angle de la droite C sera grand. Plus D sera petit plus l'angle sera faible. Lorsque D devient inférieur à zéro le coup devient un revers.

Schéma 11



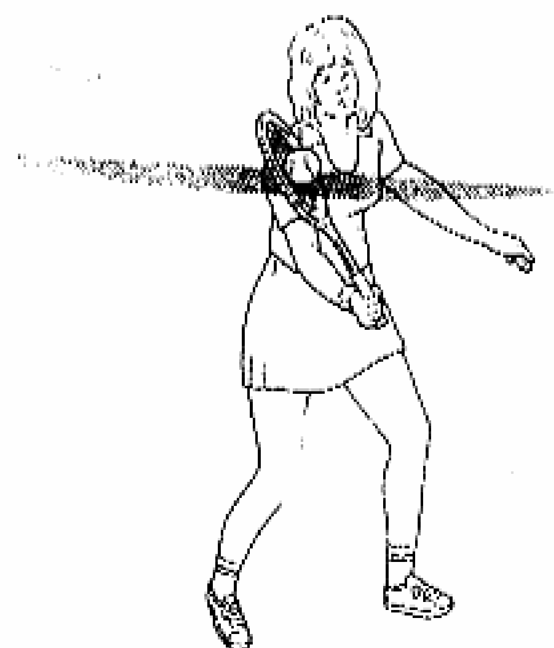
Le revers (backhand) : Le revers s'effectue de la même manière que le coup droit, le joueur étant placé à droite de la balle.

La volée : Il s'agit d'un stroke effectué avant que la balle ne touche le sol (premier vol). Elle est généralement effectuée lorsque le joueur se trouve

dans la zone des carrés de service (CF. schéma 12).
La volée peut être jouée en coup droit ou en revers.

Schéma 12





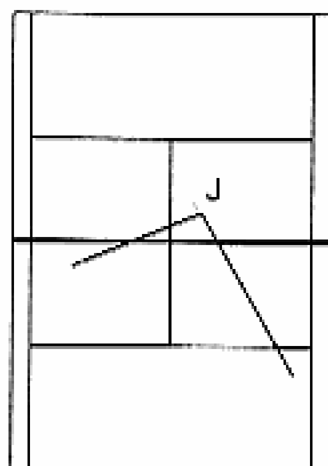
Application de la volée dans Great Courts.

Vous allez pouvoir effectuer ce coup facilement avec Great Courts mais il faudra faire attention à l'utilisation de ce stroke car il est relativement facile

de sortir la balle du court. Afin d'éviter ce genre de mauvaises balles suivez les indications du schéma 13.
NB : Essayez de croiser (de décroiser) la balle le plus possible comme cela elle aura plus de chance de toucher le court.

Schéma 13

J : Joueur



Le fait de croiser la balle trompe généralement l'adversaire car celui-ci a tendance à couvrir la zone non protégée. La volée est un coup important du tennis, mais elle est contrable (Passing shot, lob).

C) Les différents coups par rapport à l'adversaire.

Down the line shot : Il s'agit d'un coup se faisant le long de la ligne sideline (CF. schéma 14).
Cross court shot : Coup renvoyé diagonalement d'un côté du court à l'autre (CF. schéma 15).
Passing shot : Il s'agit d'une balle passant à côté de l'adversaire lorsque celui-ci essaie de monter à la volée (CF. schéma 16).
Approach shot : Coup joué immédiatement avant une montée au filet
(CF. schéma 17).
Drop shot : Coup amorti de telle sorte que la balle tombe très près du filet (CF. schéma 18).
Ship shot : Coup moyennement amorti de façon à faire avancer l'adversaire
(CF. schéma 19).

Schéma 14

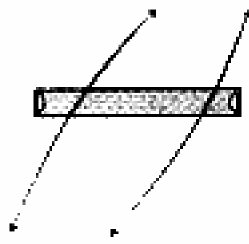


Schéma 15

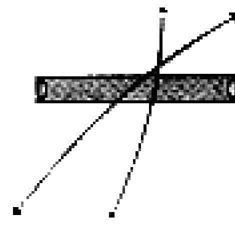


Schéma 16

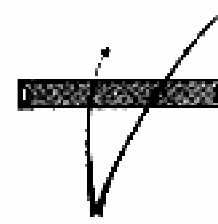


Schéma 17



Schéma 18

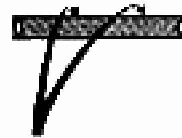
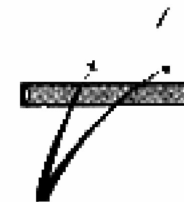


Schéma 19



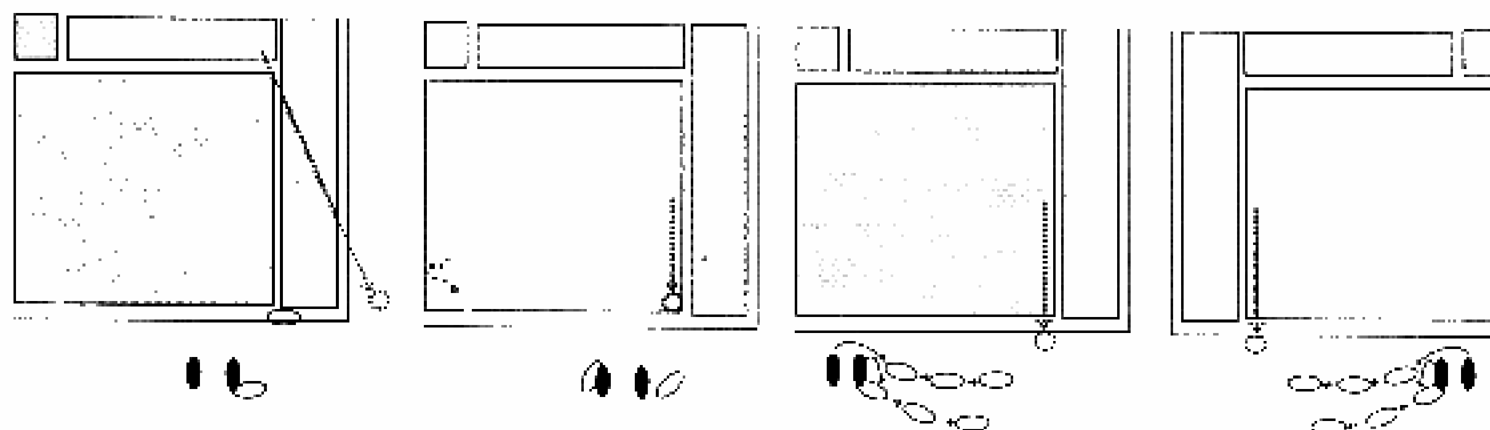
Application de ces différents coups dans Great Courts

Il va vous être possible d'effectuer tous ces différents coups excepté le drop shot. Pour vous familiariser avec ces techniques, utilisez les programmes d'entraînement de Great Courts ou alors entraînez-vous avec un deuxième joueur.

D) Position du joueur en réception de balle.

Comme vous avez pu le lire précédemment, la position du joueur par rapport à la balle est très importante pour réussir le coup que vous avez prévu. En aucun cas vous ne devez rester sur place à attendre que l'adversaire ait renvoyé la balle, mais au contraire,vous devez anticiper son jeu. Les schémas suivants vous montrent les déplacements à effectuer sur certaines balles.

Schéma 20



E) Les effets de balle.

Le top spin : cet effet fait tourner la balle sur elle-même dans le sens opposé de la résistance de l'air, ce qui crée une pression la faisant aller vers le sol. (CF. schéma 21).	Le side spin : cet effet fait tourner la balle soit vers la droite, soit vers la gauche (suivant le sens donné), ce qui arrondit sa trajectoire (CF. schéma 22).	L'under spin : c'est l'effet contraire du top spin (CF. schéma 23).

Schéma 21

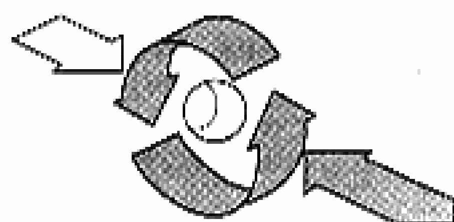


Schéma 22

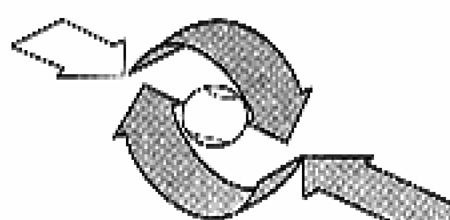
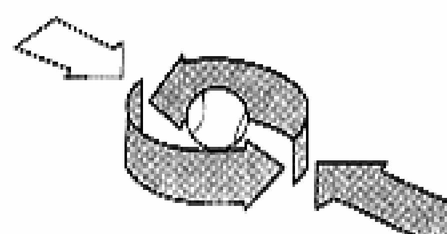


Schéma 23



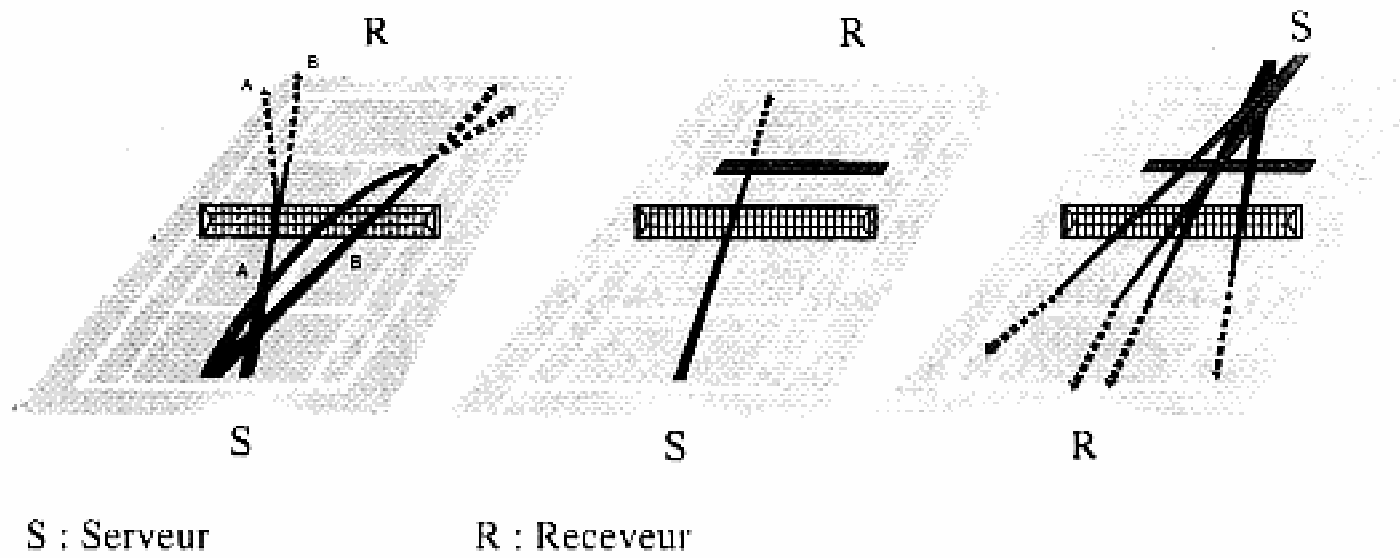
<u>Application des différents effets dans Great Courts.</u>

Il n'est pas possible de choisir l'effet de la balle à proprement dit. L'effet est en fait choisi par le micro-ordinateur suivant plusieurs critères (vitesse de la balle, nature du sol, position des joueurs, ...).

F) Stratégie du tennis.

Le service : il s'agit d'un coup très important dans le tennis car c'est le serveur qui a l'initiative de la première balle. En fonction du joueur contre lequel vous jouez il faudra que vous choisissiez entre plusieurs types de services.
Le service sur le coup droit ou gauche (CF. schéma 24), doit être le plus offensif possible et doit obliger l'adversaire à rester sur une position défensive.

Schéma 24



Le retour de service : suivant le type de service que vous avez reçu il va falloir que vous soyez le plus offensif possible. Les schémas 25 montrent les zones, suivant la réception de balle, où vous devez prendre vos marques pour recevoir la balle dans les meilleures conditions.

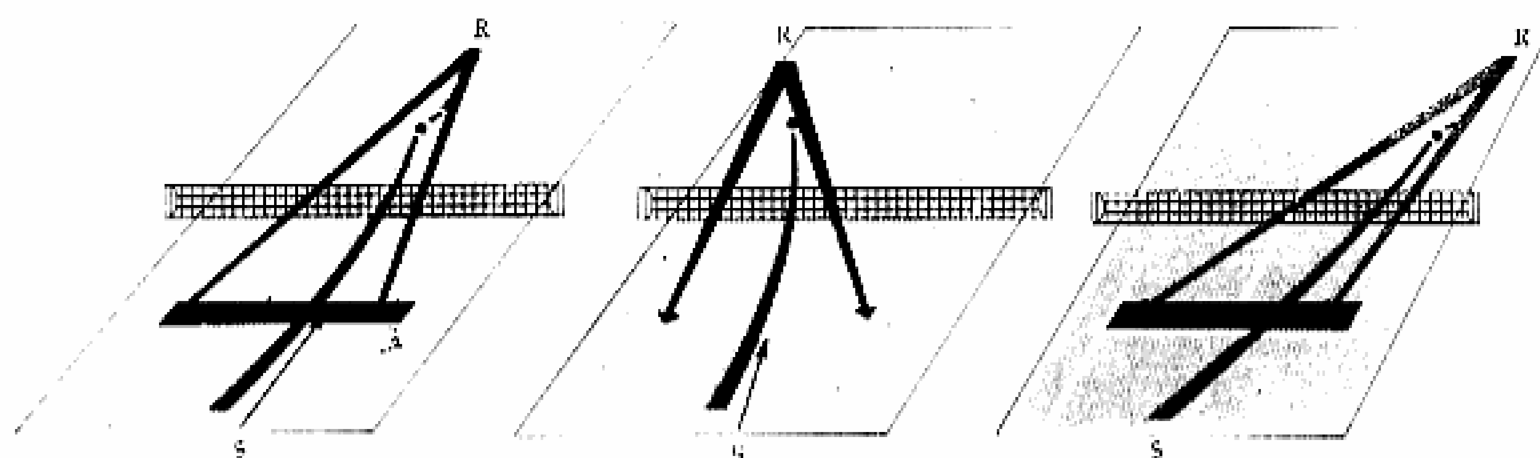
Schéma 25

R : Receveur
S : Serveur
A : Retour sur service normal
B : Retour sur service moyen
C : Retour sur service facile

Le service volée : Ce coup consiste à monter à la volée aussitôt après avoir effectué le service.

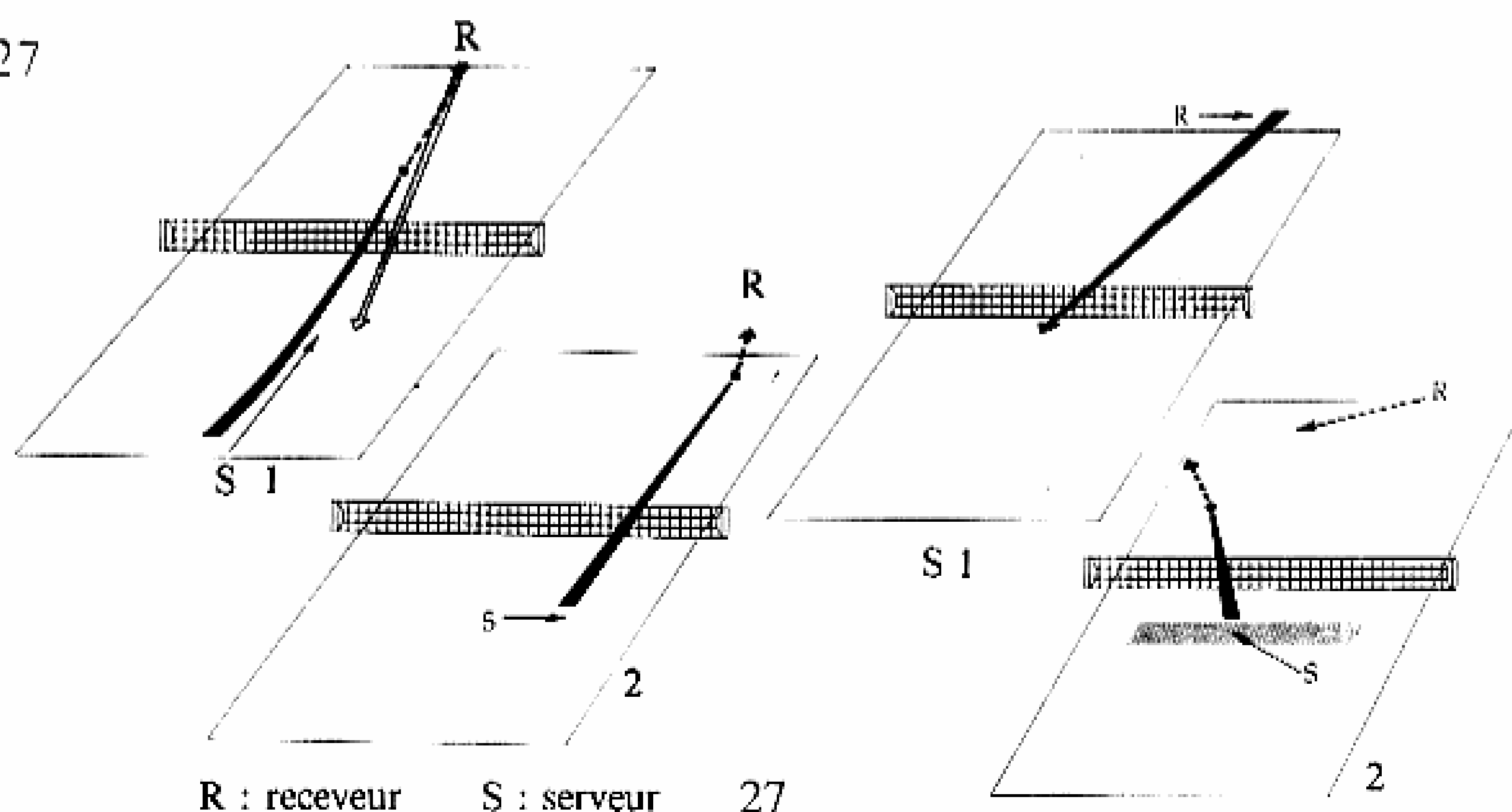
Schéma 26

R : Receveur S : Serveur A : Zone de placement pour la volée



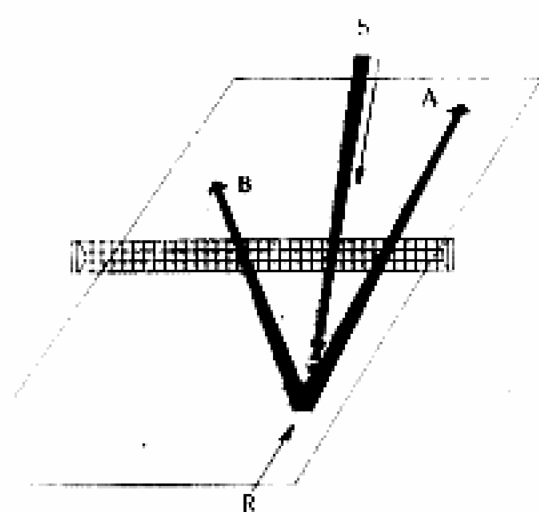
La deuxième volée : Elle est jouée lorsque l'adversaire réussit à renvoyer la balle issue d'une première volée. Généralement vous êtes proche du filet, ce qui vous permet d'effectuer un smash.

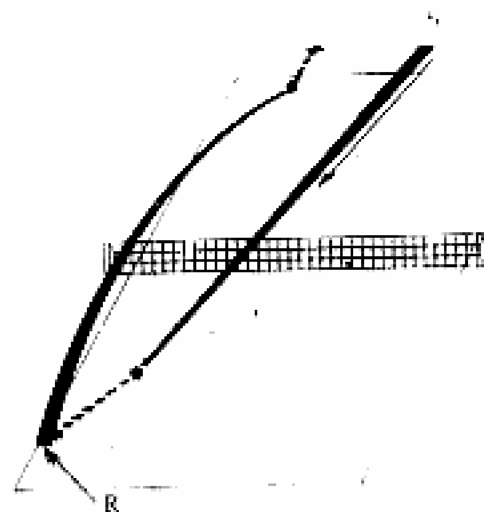
Schéma 27

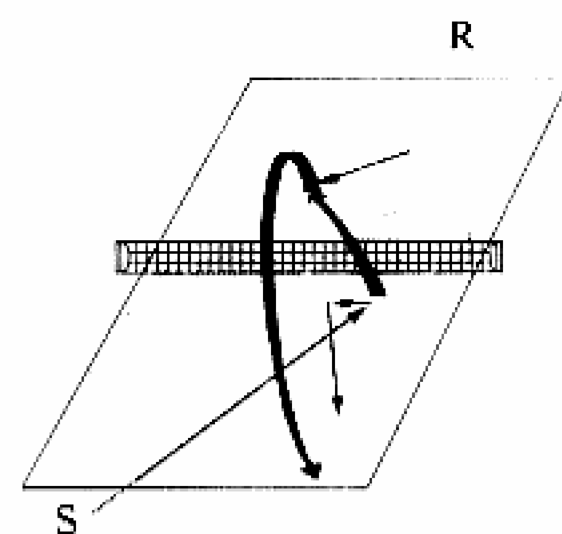


Le passing shot : C'est un coup qui se pratique lorsque l'adversaire monte au filet, il s'agit pour vous de passer le joueur par la droite ou la gauche.

Schéma 28 Schéma 29







Le lob : il est effectué lorsque le joueur monte au filet ou lorsque vous êtes en mauvaise posture et que vous voulez avoir le temps de vous replacer.

ANNEXES

FRENCH OPEN

GAGNANTS DE L'OPEN DE FRANCE
(Disputé à Roland Garros depuis 1928)

Simple Messieurs
1928 H. COCHET
1929 R. LACOSTE
1930 H. COCHET
1931 J. BOROTRA
1932 H. COCHET
1933 J.H. CRAWFORD
1934 G. VON CRAMM
1935 F.J. PERRY
1936 G. VON CRAMM
1937 H. HENKEL
1938 J.D. BUDGE
1939 W.D. MAC NEILL
1946 M. BERNARD
1947 J. ASBOTH
1948 F.A. PARKER
1949 F.A. PARKER
1950 J.E. PATTY
1951 J. DROBNY
1952 J. DROBNY
1953 K.R. ROSEWALL
1954 M.A. TRABERT
1955 M.A. TRABERT
1956 L.A. HOAD
1957 S. DAVIDSON
1958 M.G. ROSE
1959 N. PIETRANGELI
1960 N. PIETRANGELI
1961 M. SANTANA
1962 R.G. LAVER
1963 R.S. EMERSON
1964 M. SANTANA
1965 F.S. STOLLE
1966 A.D. ROCHE
1967 R.S. EMERSON

1968 K.R. ROSEWALL bat R. LAVER 6-3, 6-1, 2-6, 6-2
1969 R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL 6-4, 6-3, 6-4
1970 J. KODES bat Z. FRANULOVIC 6-2, 6-4, 6-0
1971 J. KODES bat I. NASTASE 3-6, 6-2, 2-6, 7-5
1972 A. GIMENO bat P. PROISY 4-6, 6-3, 6-1, 6-1
1973 I. NASTASE bat N. PILIC 6-3, 6-3, 6-0
1974 B. BORG bat M. ORANTES 6-7, 6-0, 6-1, 6-1
1975 B. BORG bat G. VILAS 6-2, 6-3, 6-4
1976 A. PANATA bat H. SOLOMON 6-1, 6-4, 4-6, 7-6
1977 G. VILAS bat B. GOTTFRIED 6-0, 6-3, 6-0
1978 B. BORG bat G. VILAS 6-1, 6-1, 6-3
1979 B. BORG bat V. PECCI 6-3, 6-1, 6-7, 6-4
1980 B. BORG bat V. GERULAITIS 6-4, 6-1, 6-2
1981 B. BORG bat I. LENDL 6-1, 4-6, 6-2, 3-6, 6-1
1982 M. WILANDER bat G. VILAS 1-6, 7-6, 6-0, 6-4
1983 Y. NOAH bat M. WILANDER 6-2, 7-5, 7-6
1984 I. LENDL bat Mc ENROE 3-6, 2-6, 6-4, 7-5, 7-5
1985 M. WILANDER bat I. LENDL 3-6, 6-4, 6-2, 6-2
1986 I. LENDL bat PENFORS 6-3, 6-2, 6-4
1987 I. LENDL bat M. WILANDER 7-5, 6-2, 3-6, 7-6

ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

GAGNANTS DU TOURNOI DE WIMBLEDON
(Résultats depuis 1877)

Simple Messieurs

1877 S.W. GORE
1878 P.F. HADOW
1879 J.T. HARTLEY
1880 J.T. HARTLEY
1881 W. RENSHAW
1882 W. RENSHAW
1883 W. RENSHAW
1884 W. RENSHAW
1885 W. RENSHAW
1886 W. RENSHAW
1887 H.F. LAWFORD
1888 E. RAINSHAW
1889 W. RENSHAW
1890 W.J. HAMILTON
1891 W. BADDELEY
1892 W. BADDELEY
1893 J. PIM
1894 J. PIM
1895 W. BADDELEY
1896 H.S. MANOHY
1897 R.F. DOHERTY
1898 R.F. DOHERTY
1899 R.F. DOHERTY
1900 R.F. DOHERTY
1901 A.W. GORE
1902 H.L DOHERTY
1903 H.L. DOHERTY
1904 H.L. DOHERTY
1905 H.L. DOHERTY
1906 H.L. DOHERTY
1907 N.E. BROOKES
1908 A.W. GORE
1909 A.W. GORE
1910 A.F. WILDING
1911 A.F. WILDING
1912 A.F. WILDING
1913 A.F. WILDING
1914 N.E. BROOKES
1919 G.L. PATTERSON
1920 W.T. TILDEN
1921 W.T. TILDEN
1922 G.L. PATTERSON
1923 W.M. JOHNSTON
1924 J. BOROTRA

1925 R. LACOSTE
1926 J. BOROTRA
1927 H. COCHET
1928 R. LACOSTE
1929 H. COCHET
1930 W.T. TILDEN
1931 S.B. WOOD
1932 H.E. VINES
1933 J.H. CRAWFORD
1934 F.J. PERRY
1935 F.J. PERRY
1936 F.J. PERRY
1937 J.D. BUDGE
1938 J.D. BUDGE
1939 R.L. RIGGS
1946 Y. PETRA
1947 J.A. KRAMER
1948 R. FALKENBURG
1949 F.R. SCHROEDER
1950 J.E. PATTY
1951 R. SAVITT
1952 F.A. SEDGMAN
1953 E.V. SEIXAS
1954 J. DROBNY
1955 M.A. TRABERT
1956 L.A. HOAD
1957 L.A. HOAD
1958 A.J. COOPER
1959 A. OLMEDO
1960 N.A. FRASER
1961 R.G. LAVER
1962 R.G. LAVER
1963 C.R. Mc KINLEY
1964 R.S. EMERSON
1965 R.S. EMERSON
1966 M. SANTANA
1967 J.D. NEWCOMBE

1968 R. LAVER bat T. ROCHE 6-3, 6-4, 6-2
1969 R. LAVER bat J. NEWCOMBE 6-7, 5-7, 6-4, 6-4
1970 J. NEWCOMBE bat K. ROSEWALL 5-7, 6-3, 6-3, 3-6, 6-1
1971 J. NEWCOMBE bat S. SMITH 6-3, 5-7, 2-6, 6-4, 6-4
1972 S. SMITH bat I. NASTASE 4-6, 6-3, 6-3, 4-6, 7-5
1973 J. KODES bat A. METREVELI 6-1, 9-8, 6-3
1974 J. CONNORS bat K. ROSEWALL 6-1, 6-1, 6-4
1975 A. ASHE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 5-7, 6-4
1976 B. BORG bat I. NASTASE 6-4, 6-2, 9-7
1977 B. BORG bat J. CONNORS 3-6, 6-2, 6-1, 5-7, 6-4
1978 B. BORG bat J. CONNORS 6-2, 6-2, 6-3
1979 B. BORG bat R. TANNER 6-7, 6-1, 3-6, 6-3, 6-4
1980 B. BORG bat J. Mc ENROE 1-6, 7-5, 6-3, 6-7, 8-6
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 7-6, 7-6, 6-4
1982 J. CONNORS bat J. Mc ENROE 3-6, 6-3, 6-7, 7-6, 6-4
1983 J. Mc ENROE bat LEWIS 6-2, 6-2, 6-2
1984 J. Mc ENROE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 6-2
1985 B. BECKER bat K. CUREN 6-3, 6-7, 7-6, 6-4
1986 B. BECKER bat I. LENDL 6-4, 6-3, 7-5
1987 P. CASH bat I. LENDL 7-6, 6-2, 7-5

U.S. OPEN

GAGNANTS DU TOURNOI DE L'U.S. OPEN
A FOREST HILLS jusqu'en 1977, à FLUSHING MEADOW depuis 1978

Simple Messieurs

1881 R.D. SEARS
1882 R.D. SEARS
1883 R.D. SEARS
1884 R.D. SEARS
1885 R.D. SEARS
1886 R.D. SEARS

1887 R.D. SEARS
1888 H.W. SLOCUM
1889 H.W. SLOCUM
1890 O.S. CAMPBELL
1891 O.S. CAMPBELL
1892 O.S. CAMPBELL
1893 R.D. WRENN
1894 R.D. WRENN
1895 F.H. HOVEY
1896 R.D. WRENN
1897 R.D. WRENN
1898 M.D. WHITMAN
1899 M.D. WHITMAN
1900 M.D. WHITMAN
1901 W.A. LARNED
1902 W.A. LARNED
1903 H.L. DOHERTY
1904 H. WARDS
1905 B.C. WRIGHT
1906 W.J. CLOTHIER
1907 W.A. LARNED
1908 W.A. LARNED
1909 W.A. LARNED
1910 W.A. LARNED
1911 W.A. LARNED
1912 M.E. Mc LOUGHLIN
1913 M.E. Mc LOUGHLIN
1914 R.N. WILLIAMS
1915 W.M. JOHNSTON
1916 R.N. WILLIAMS
1918 R.L. MURRAY
1919 W.M. JOHNSTON
1920 W.T. TILDEN
1921 W.T. TILDEN
1922 W.T. TILDEN
1923 W.T. TILDEN
1924 W.T. TILDEN
1925 W.T. TILDEN
1926 R. LACOSTE
1927 R. LACOSTE
1928 H. COCHET
1929 W.T. TILDEN
1930 J.H. DOEG
1931 H.E. VINES
1932 H.E. VINES
1933 F.J. PERRY
1934 F.J. PERRY
1935 W.L. ALLISON
1936 F.J. PERRY
1937 J.D. BUDGE
1938 J.D. BUDGE
1939 R.L. RIGGS
1940 W.D. Mc NEIL
1941 R.L. RIGGS
1942 F.R. SCHROERER
1943 J.R. HUNT
1944 F.A. PARKER
1945 F.A. PARKER
1946 J.A. KRAMER
1947 J.A. KRAMER
1948 R.A. GONZALES
1949 R.A. GONZALES
1950 A. LARSEN
1951 F.A. SEDGMAN
1952 F.A. SEDGMAN
1953 M.A. TRABERT
1954 E.V. SEIXAS
1955 M.A. TRABERT
1956 K.R. ROSEWALL
1957 M.J. ANDERSON
1958 A.J. COOPER
1959 N.A. FRASER
1960 N.A. FRASER
1961 R.S. EMERSON
1962 R.G. LAVER
1963 R.H. OSUNA
1964 R.S. EMERSON
1965 M. SANTANA
1966 F.S. STOLLE
1967 J.D. NEWCOMBE

1968 A.R. ASHE bat OKKER 14-12N, 5-7, 6-3, 3-6, 6-3
1969 R.G. LAVER bat ROCHE 7-9, 6-2, 6-2, 6-1
1970 K.R. ROSEWALL bat ROCHE 2-6, 6-4, 7-6, 6-3
1971 S.R. SMITH bat J. KODES 3-6, 6-3, 6-2, 7-6
1972 I. NASTASE bat A.R. ASHE 3-6, 6-3, 6-7, 6-4, 6-3
1973 J. NEWCOMBE bat J. KODES 6-4, 1-6, 4-6, 6-2, 6-3
1974 J. CONNORS bat K.R. ROSENWALL 6-1, 6-0, 6-1
1975 M. ORANTES bat J. CONNORS 6-4, 6-3, 6-3
1976 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 3-6, 7-6, 6-4

1977 G. VILAS bat J. CONNORS 2-6, 6-3, 7-6, 6-0
1978 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 6-2, 6-2
1979 J. Mc ENROE bat V. GERULAITIS 7-5, 6-3, 6-3
1980 J. Mc ENROEE bat B. BORG 7-6, 6-1, 6-7, 5-7, 6-4
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 6-2, 6-4, 6-3
1982 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-2, 4-6, 6-4
1983 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-7, 7-5, 6-0
1984 J. Mc ENROE bat I. LENDL 6-3, 6-4, 6-1
1985 I. LENDL bat J. Mc ENROE 7-6, 6-3, 6-4
1986 I. LENDL bat MECIR 6-4, 6-2, 6-0
1987 I. LENDL bat M. WILANDER 6-7, 6-0, 7-6, 6-4

AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

GAGNANTS DU TOURNOI DE L'OPEN D'AUSTRALIE

Simple Messieurs

1905 R.W. HEATH
1906 A.F. WILDING
1907 H.M. RICE
1908 F.B. ALEXANDER
1 09 A.F. WILDING
1910 R.W. HEATH
1911 N.E. BROOKES
1912 J.C. PARKE
1913 E.F. PARKER
1914 A. O'HARA WOOD
1915 F.G. LOWE
1919 A.R.F. KINGSCOTE
1920 P. O'HARA WOOD
1921 R.H. GEMMELL
1922 J.O. ANDERSON
1923 P. O'HARA WOOD
1924 J.O. ANDERSON
1925 J.O. ANDERSON
1926 J.B. WAWKES
1927 G.L. PATTERSON
1928 J. BOROTRA
1929 J.C. GREGORY
1930 E.F. MOON
1931 J.H. CRAWFORD
1932 J.H. CRAWFORD
1933 J.H. CRAWFORD
1934 F.G. PERRY
1935 J.H. CRAWFORD
1936 A.K. QUIST
1937 V.B. Mc GRATH
1938 J.D. BUDGE
1939 J.E. BROMWICK
1940 A.K. QUIST
1946 J.E. BROMWICK
1947 D. PAILS
1948 A.K. QUIST
1949 F.A. SEDGMAN
1950 F.A. SEDGMAN
1951 R. SAVIT
1952 K. Mc GREGOR
1953 K.R. ROSEWALL
1954 M.G. ROSE
1955 K.R. ROSEWALL
1956 L.A. HOAD
1957 A.J. COOPER
1958 A.J. COOPER
1959 A. OLMEDO
1960 R.G. LOVER
1961 R.S. EMERSON
1962 R.G. LAVER
1963 R.S. EMERSON
1964 R.S. EMERSON
1965 R.S. EMERSON
1966 R.S. EMERSON
1967 R.S. EMERSON
1968 W.W. BOWREY
1969 R. LAVER bat A. GIMENO 6-3, 6-4, 7-5
1970 A. ASHE bat D. CREALY 6-4, 9-7, 6-2
1971 K. ROSEWALL bat A. ASHE 6-1, 7-5, 6-3
1972 K. ROSEWALL bat M. ANDERSON 7-6, 6-3, 7-5
1973 J. NEWCOMBE bat O. PARUN 6-3, 6-7, 7-5, 6-1
1974 J. CONNORS bat P. DENT 7-6, 6-4, 4-6, 6-3

1975 J. NEWCOMBE bat J. CONNORS 7-5, 3-6, 6-4, 7-5
1976 M. EDMONSON bat J. NEWCOMBE 6-7, 6-3, 7-6, 6-1
1977 (Jan) R. TANNER bat G. VILAS 6-3, 6-3, 6-3
1977 (Déc) V. GERULAITIS bat J. LLOYD 6-3, 7-6, 5-7, 3-6, 6-2
1978 G. VILAS bat J. MARKS 6-4, 6-4, 3-6, 6-3
1979 G. VILAS bat J. SADRI 7-6, 6-3, 6-2
1980 B. TEACHER bat K. WARWICK 7-5, 7-6, 6-3
1981 J. KRIEK bat S. DENTON 6-2, 7-6, 6-7, 6-4
1982 J. KRIEK bat S. DENTON 6-3, 6-3, 6-2
1983 M. WILANDER bat I. LENDL 6-1, 6-4, 6-4
1984 M. WILANDER bat K. CUREN 6-7, 6-4, 7-6, 6-2
1985 S. EDBERG bat M. WILANDER 6-4, 6-3, 6-3
1987 S. EDBERG bat P. CASH 6-3, 6-4, 3-6, 5-7, 6-3